№ 05/2017

0+

Disney · PIXAR

Тачки

ВЕСЁЛЫЕ ГОНКИ

17005

4 607092 441849

ЗАГАДКИ ИГРЫ РАСКРАСКИ

Реклама.

ВСТРЕЧАЙТЕ НОВИНКИ С ЛЮБИМЫМИ ГОНЩИКАМИ!

ОТКРЫТКИ ДЛЯ БОЛЕЛЬЩИКОВ

ДЖЕФФ ОТПРАВИЛ БОЛЕЛЬЩИКАМ ОТКРЫТКИ ДВУХ ВИДОВ. СОСЧИТАЙ КОЛИЧЕСТВО ОТКРЫТОК КАЖДОГО ВИДА И ЗАПИШИ ЧИСЛА В ПУСТЫХ КРУЖКАХ. КАКИХ ОТКРЫТОК БОЛЬШЕ?

...

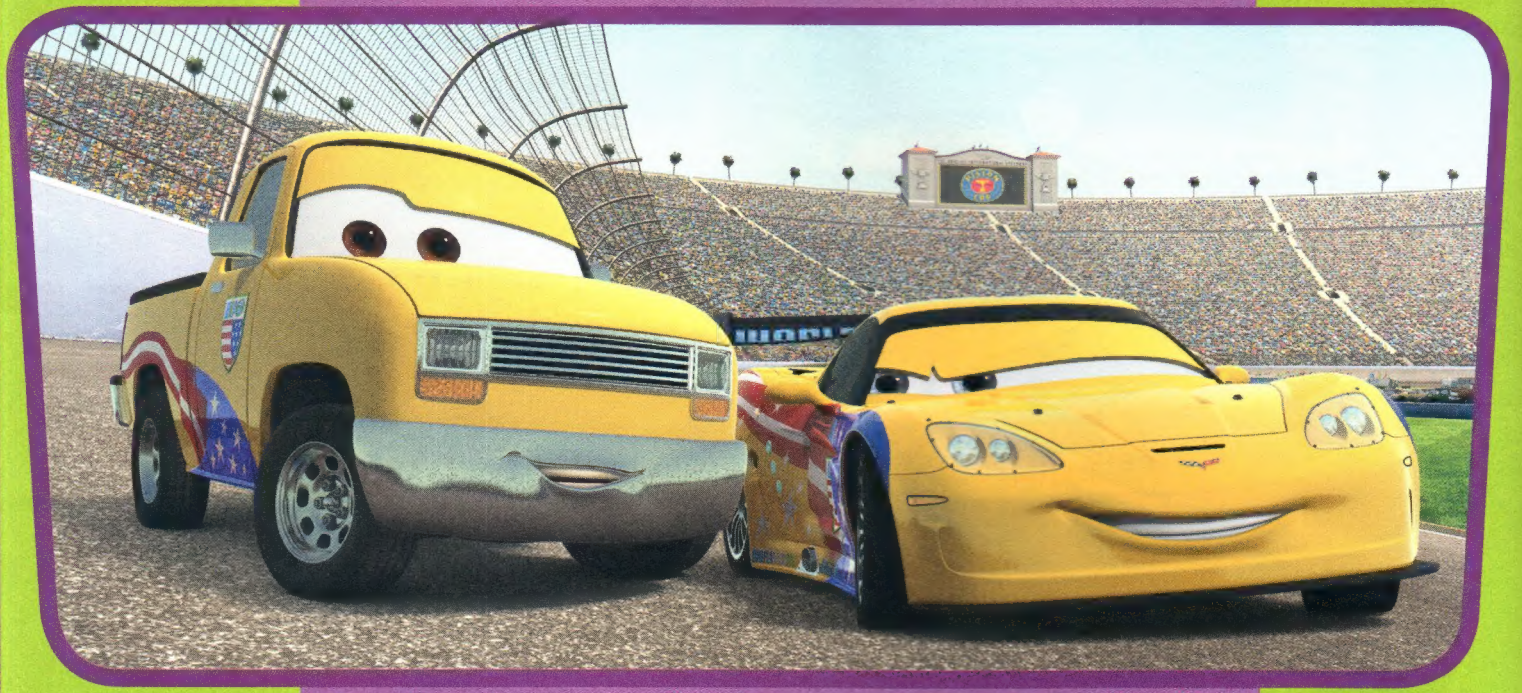
...

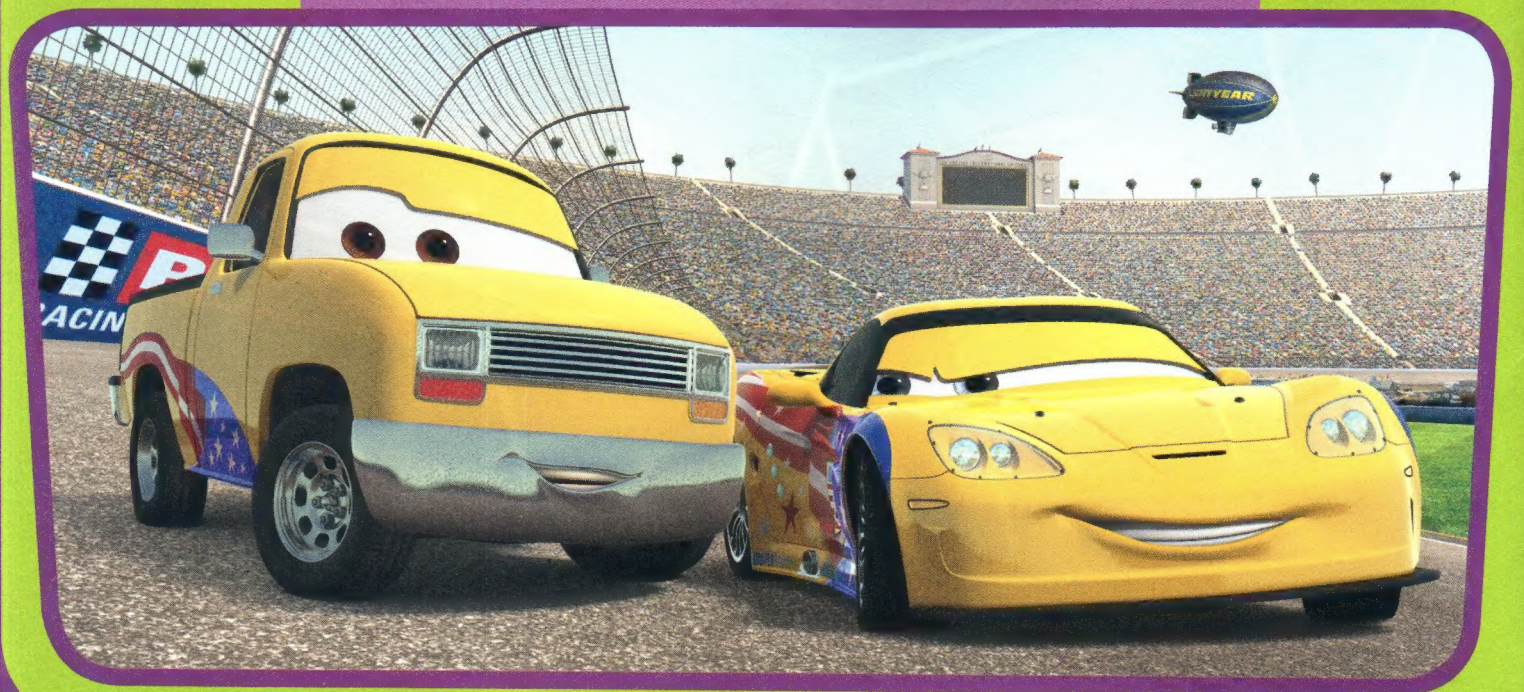
ОТВЕТЫ НА СТР. 16

РАДИ ПОБЕДЫ

1 МГНОВЕННЫЙ ПОВТОР

ДЖЕФФ ГОРВЕТ И ДЖОН ЛАССЕТУРБО ПОЗИРУЮТ ДЛЯ ФОТОГРАФА, НО НА ДВУХ СНИМКАХ ОНИ ВЫШЛИ ЧУТЬ-ЧУТЬ ПО-РАЗНОМУ. НАЙДИ 10 ОТЛИЧИЙ НИЖНЕЙ ФОТОГРАФИИ ОТ ВЕРХНЕЙ. ПЕРВОЕ МЫ УЖЕ НАШЛИ ЗА ТЕБЯ.





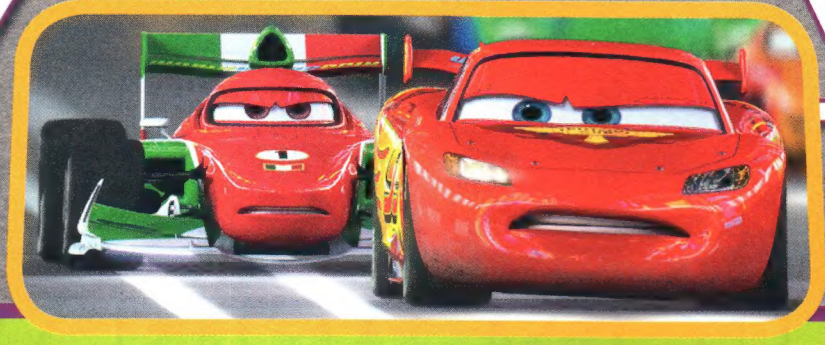
2 ДОГОНЯЛКИ

СЮ, НАЙДЖЕЛ И ДЖЕФФ СТАРАЮТСЯ ДОГНАТЬ МОЛНИЮ МАККУИНА И ФРАНЧЕСКО. ПРОВЕДИ ИХ ПО ТРЁМ ПУТЯМ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, КТО БУДЕТ ПЕРВЫМ!

А СЮ ТОДОРОКИ

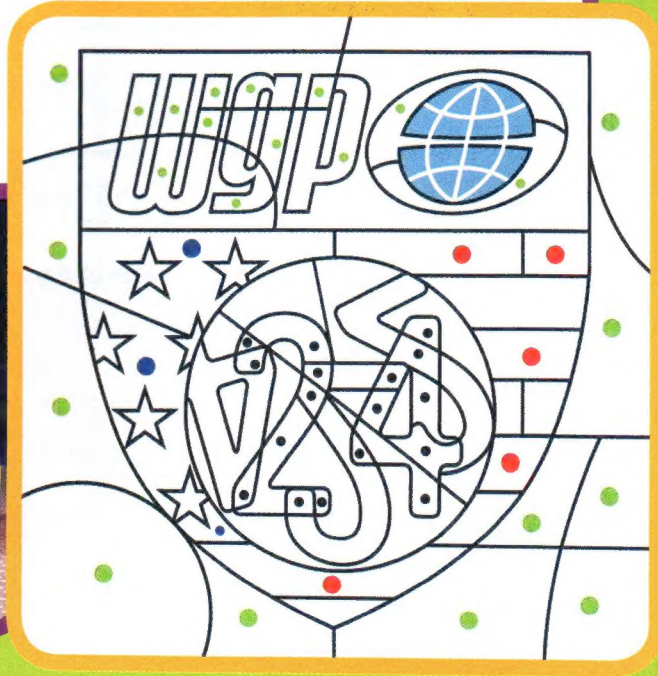
Б НАЙДЖЕЛ ГАЗЛИ

В ДЖЕФФ ГОРВЕТ



3 НАЗОВИ СВОЙ НОМЕР

УЗНАЙ НОМЕР ДЖЕФФА НА ГОНКАХ. РАСКРАСЬ ЗНАЧОК ПО ТОЧКАМ, И НОМЕР ПРОЯВИТСЯ САМ.

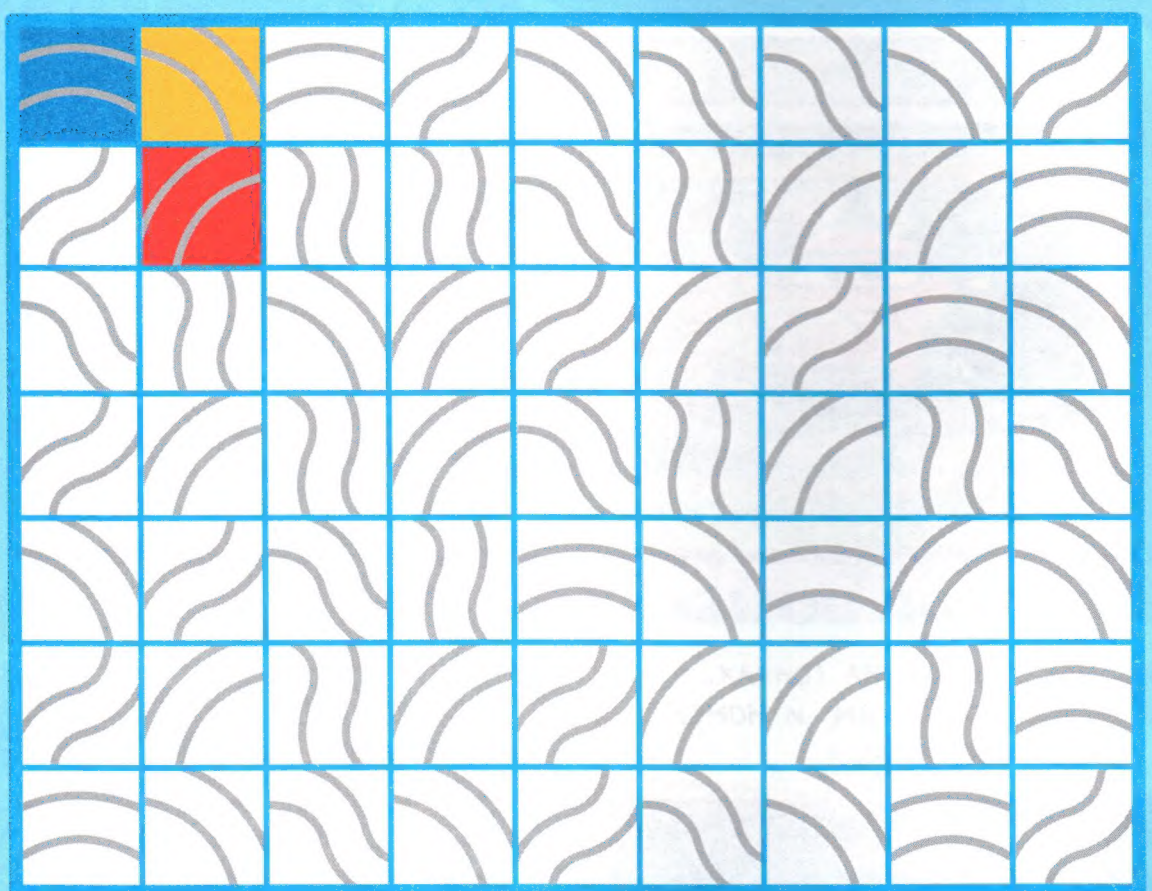


ОТВЕТЫ НА СТР. 16

ПУТИ И ДОРОЖКИ

1 ВПЕРЕДИ ПОВОРОТ

КТО ПРИШЁЛ ПЕРВЫМ В ГОНКЕ? ЧТОБЫ УЗНАТЬ, ЗАКРАСЬ КВАДРАТИКИ В СООТВЕТСТВИИ С ИХ РИСУНКОМ. В ЭТОМ ТЕБЕ ПОМОЖЕТ КЛЮЧ К РАЗГАДКЕ. ЕСЛИ ТЫ ПРАВИЛЬНО ИХ ЗАКРАСИШЬ, У ТЕБЯ ПОЯВИТСЯ НОМЕР ПОБЕДИТЕЛЯ! ПОСЛЕ ЭТОГО СОСЧИТАЙ, СКОЛЬКО КВАДРАТИКОВ У КАЖДОГО ГОНЩИКА. ТАК ТЫ УЗНАЕШЬ, НА КАКОМ ОН МЕСТЕ. ЧЕМ БОЛЬШЕ КВАДРАТИКОВ У ГОНЩИКА, ТЕМ ВЫШЕ ОН СТОИТ НА ПЬЕДЕСТАЛЕ.



КЛЮЧ

РАУЛЬ ...

МОЛНИЯ ...

ДЖЕФФ ...

2 ИГРА ЧИСЕЛ

У ЛЮБОГО ГОНЩИКА ЕСТЬ ЛЮБИМАЯ ТРАССА. ЧТОБЫ УЗНАТЬ, ПО КАКИМ ТРАССАМ ЛЮБЯТ ЕЗДИТЬ ЧЕТЫРЕ ЧЕМПИОНА, НАЙДИ ЧИСЛА, СПРЯТАННЫЕ В ФОРМЕ КАЖДОЙ ТРАССЫ, КАК ЭТО ПОКАЗАНО НА ПРИМЕРЕ. ПОД ИМЕНЕМ КАЖДОЙ МАШИНЫ СТОЯТ ТАКИЕ ЖЕ ЧИСЛА, КАК НА ЕЁ ТРАССЕ.

ПОДСКАЗКА

1 2 3 5

МАКС

1 2 3 А

МИГЕЛЬ

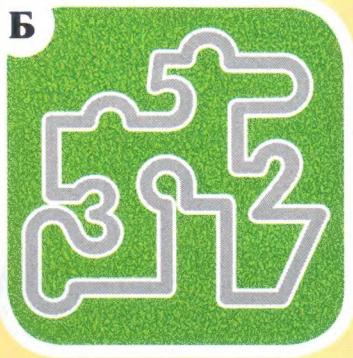
3 5 1 …

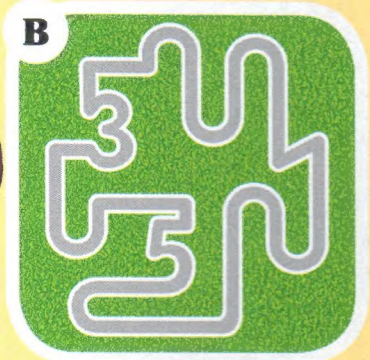
КАРЛА

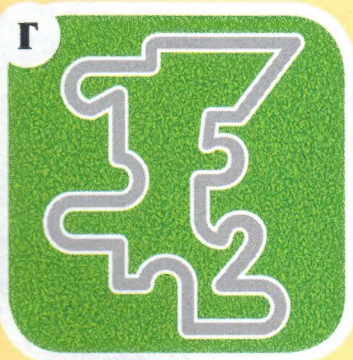
3 5 2 …

ФРАНЧЕСКО

1 5 2 …



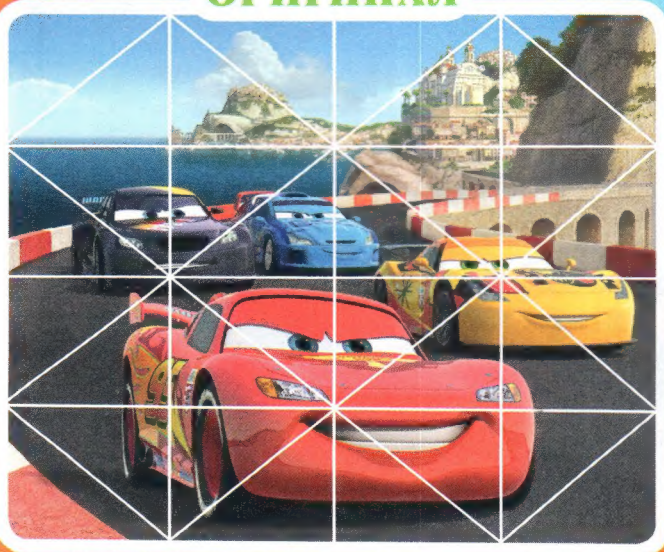


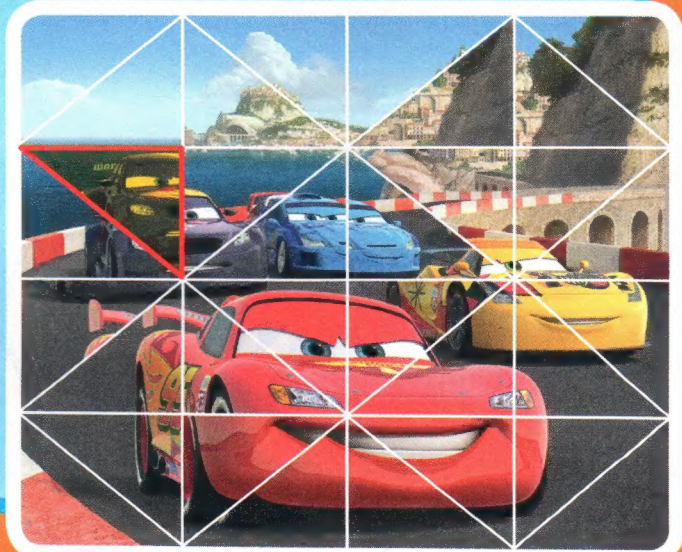


3 ДВОЙНИКИ

НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД ОБЕ КАРТИНКИ КАЖУТСЯ ОДИНАКОВЫМИ, ОДНАКО НА ПРАВОМ ФОТО ПЯТЬ ТРЕУГОЛЬНИКОВ ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ ТЕХ, ЧТО НА ЛЕВОМ. НАЙДИ ВСЕ ОТЛИЧИЯ. ПЕРВОЕ МЫ НАШЛИ ЗА ТЕБЯ.

ОРИГИНАЛ



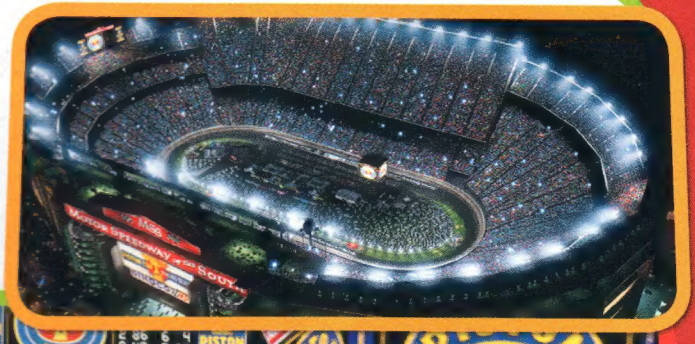


ОТВЕТЫ НА СТР. 16

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ СПИТ

1 НОЧНАЯ ГОНКА

ГОНЯТЬ НОЧЬЮ ВСЕГДА УЖАСНО ИНТЕРЕСНО! ВНИЗУ СТРАНИЦЫ ТЫ ВИДИШЬ 6 МЕЛКИХ ДЕТАЛЕЙ. НАЙДИ ИХ НА БОЛЬШОЙ КАРТИНКЕ, ОБВЕДИ И ОТМЕТЬ ГАЛОЧКАМИ В КРУЖОЧКАХ.



2 ОТ НУЛЯ ДО СОТНИ

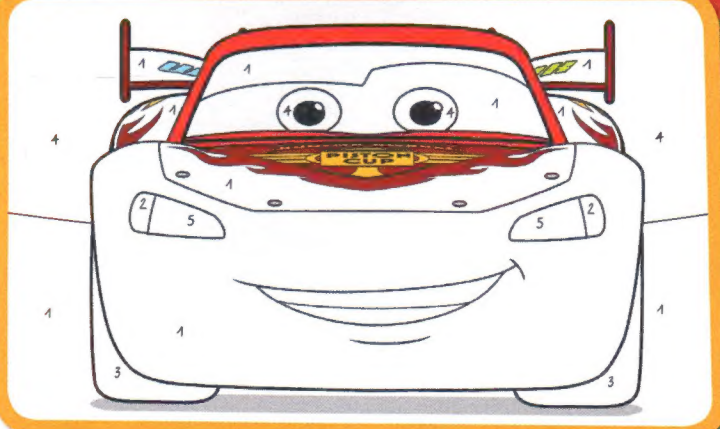
ГОНКА НАЧАЛАСЬ, И РАЗГОРЕЛИСЬ НЕШУТОЧНЫЕ СТРАСТИ! У КАЖДОГО УЧАСТНИКА СВОЙ ЦВЕТ. СЛЕДУЙ ЗА НИМИ ОТ СТАРТА ДО ФИНИША. КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ТЕБЕ ВСТРЕТИТСЯ СТРЕЛКА, ЗАКРАШИВАЙ ПО ОТДЕЛЕНИЮ НА СПИДОМЕТРЕ ПЕРСОНАЖА С ТАКИМ ЦВЕТОМ. В ГОНКЕ ПОБЕДИТ ТОТ, У КОГО ШКАЛА СПИДОМЕТРА БУДЕТ ПОЛНОСТЬЮ РАСКРАШЕНА. ПЕРВУЮ СТРЕЛКУ МЫ УЖЕ ЗАКРАСИЛИ ЗА ТЕБЯ.

3 СКОРОСТНАЯ РАСКРАСКА

МОЛНИИ НАДО ПОДНОВИТЬ РАСКРАСКУ! ЦВЕТНЫЕ КРУЖКИ ПОД НОМЕРАМИ БУДУТ ТЕБЕ ПОДСКАЗКОЙ.

ПОДСКАЗКА:

1 2 3 4 5



ОТВЕТЫ НА СТР. 16

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ПОМОГИ МЭТРУ И МОЛНИИ ПРОДЕЛАТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ И ПОБЫВАТЬ НА ВАЖНЫХ СОБЫТИЯХ ГОРОДКА РАДИАТОР–СПРИНГС. НО БЕРЕГИСЬ ЧИХАЛЬНОЙ КЛЕТКИ! ВЕДЬ ТЫ НЕ УГАДАЕШЬ, КУДА ОТПРАВИШЬСЯ ОТТУДА!

ИГРА ДЛЯ ДВОИХ. ЦЕЛЬ ИГРЫ: В ЛЮБОМ ПОРЯДКЕ ПОСЕТИТЬ ВСЕ ПЯТЬ СОБЫТИЙ ИЗ ИСТОРИИ ГОРОДКА.

ПРАВИЛА

ИГРОКИ ВЫБИРАЮТ СЕБЕ ФИШКИ, ЧТОБЫ ИГРАТЬ ЗА МЭТРА ИЛИ МОЛНИЮ, И БРОСАЮТ КУБИК. ПЕРВЫМ ХОДИТ ТОТ, У КОГО ВЫПАДЕТ БОЛЬШЕ ОЧКОВ. ИГРА НАЧИНАЕТСЯ С КЛЕТКИ СТАРТ.

ИГРОКИ ПО ОЧЕРЕДИ БРОСАЮТ КУБИК И ДЕЛАЮТ СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ЧИСЛО ХОДОВ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ. КОГДА ИГРОК ПОПАДАЕТ НА ИСТОРИЧЕСКОЕ СОБЫТИЕ, ОН ОТМЕЧАЕТ ЕГО БУКВУ НА СВОЁМ ТАБЛО. ЕСЛИ ИГРОК ПОПАДАЕТ НА КЛЕТКУ С ЧИХОМ, ОТТУДА ОН ПЕРЕХОДИТ ЛИБО НА ТУ КЛЕТКУ, НА КОТОРУЮ УКАЗЫВАЕТ ЧИСЛО НА ЧАСАХ, ЛИБО ОБРАТНО НА СТАРТ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО ПЕРВЫМ ПОБЫВАЕТ НА ВСЕХ ПЯТИ ИСТОРИЧЕСКИХ СОБЫТИЯХ.

КУБИК И 2 ФИШКИ МОЖНО ВЫРЕЗАТЬ НА СТР. 17.

СТАРТ

ЧИХ: 4

ЧИХ: 6

Д НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

А ПЕЩЕРА

ЧИХ: 2

ЧИХ: 8

Г СВАДЬБА

Б ИСТОЧНИК ВОДЫ

ЧИХ: СТАРТ

ЧИХ: 10

В СТЭНЛИ

ТАБЛО МЭТРА

А Б В Г Д

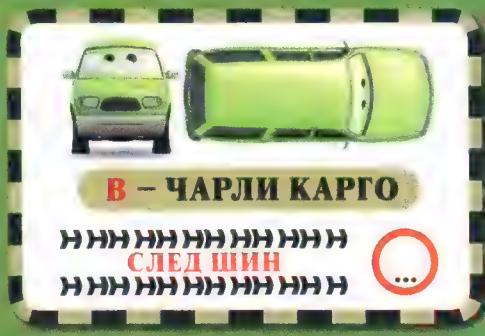
ТАБЛО МОЛНИИ

А Б В Г Д

В УЧЕБНОМ ЛАГЕРЕ

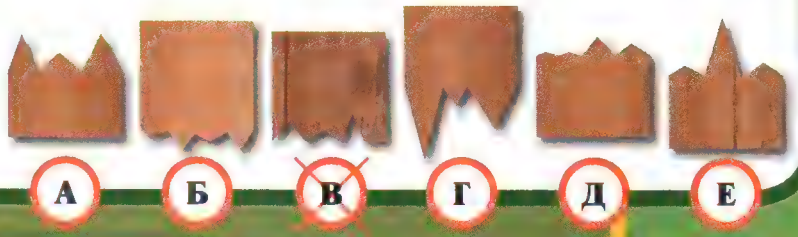
1 ТЯЖЕЛО В УЧЕНИИ

ПОСМОТРИ НА НОВОБРАНЦЕВ В ЛАГЕРЕ У СЕРЖАНТА – КАЖДЫЙ ОСТАВЛЯЕТ СВОЙ УНИКАЛЬНЫЙ СЛЕД! СОСЧИТАЙ, СКОЛЬКО РАЗ КАЖДЫЙ ИЗ НИХ ОСТАВИЛ СЛЕД МЕЖДУ ЛУЖАМИ, И ЗАПИШИ ЧИСЛА В ПУСТЫХ КРУЖКАХ. А ПОТОМ ПРИМЕНИ СМЕКАЛКУ И СООБРАЗИ, КТО В КАКОЙ ЛУЖЕ ЗАСТРЯЛ.



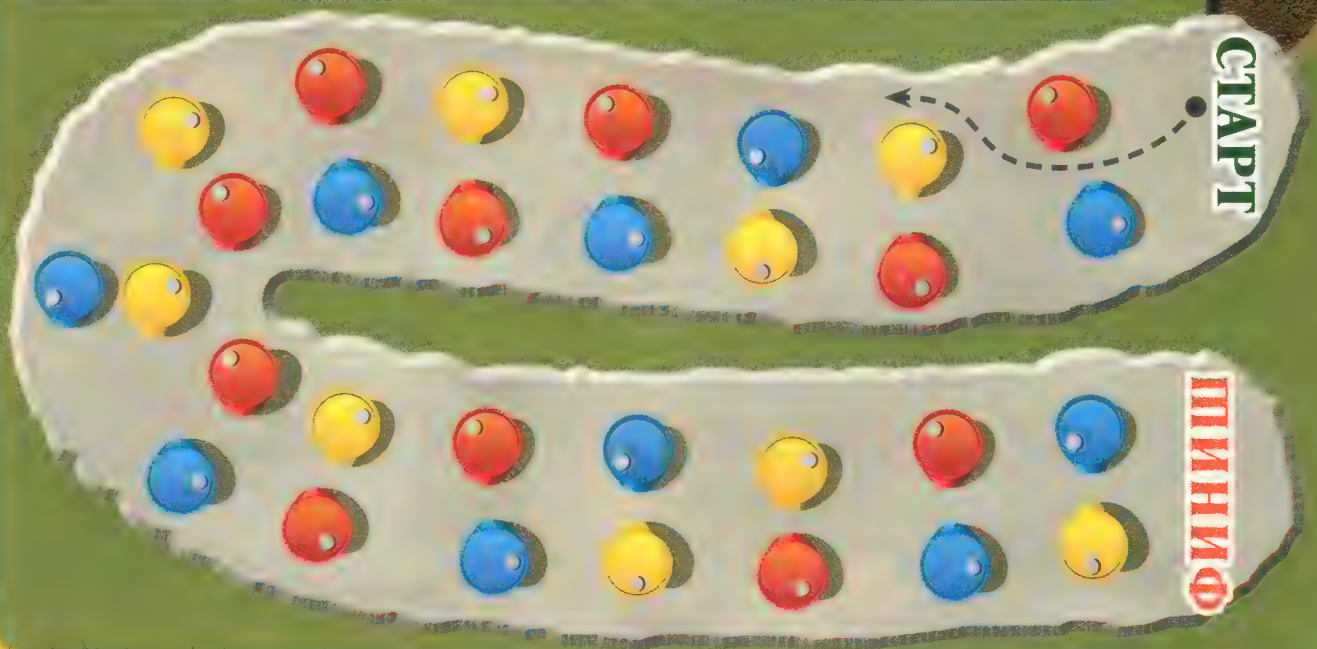
2 СЛОМАННЫЙ МОСТ

НАВОДНЕНИЕ РАЗРУШИЛО СТАРЫЙ МОСТ. ПОЧИНИ ЕГО, А ДЛЯ ЭТОГО НАЙДИ ПО ДВЕ ПОЛОВИНКИ ОТ КАЖДОЙ СЛОМАННОЙ ДОСКИ. ПЕРВУЮ ДОСКУ МЫ ТЕБЕ УЖЕ ПОКАЗАЛИ.



3 БОЧКОВЫЙ СЛАЛОМ

ПОМОГИ НОВОБРАНЦАМ ПРОЙТИ ЧЕРЕЗ ПОЛОСУ ПРЕПЯТСТВИЙ МЕЖДУ БОЧКАМИ. ДЛЯ ЭТОГО НУЖНО СЛЕДОВАТЬ ПО СТРЕЛКАМ НА СХЕМЕ СПРАВА. ПЕРВЫЙ ХОД УЖЕ СДЕЛАН.



ОТВЕТЫ НА СТР. 16

МАШИНЫ ПО ПАРАМ

1 ДРАГОЦЕННАЯ ЖИДКОСТЬ

САЛЛИ И МОЛНИЯ ВЫЗВАЛИ РАМОНА И ФЛО НА СОРЕВНОВАНИЕ: КТО СОБЕРЁТ САМОЕ ДОРОГОЕ МАСЛО. СЛОЖИ ЦЕННОСТЬ ВСЕХ БОЧЕК С МАСЛОМ И УЗНАЙ, КТО ПОБЕДИЛ.

УСЛОВНЫЕ ЗНАЧКИ

ПЕРВАЯ ПАРА

0 + … + … + … + … + … + … + … + … + … = …

ВТОРАЯ ПАРА

… + … + … + … + … + … + … + … + … + … = …

2 ОТКРЫТКА ИЗ КАРСОЛИ

НАЙДИ, ОТКУДА ВЗЯТЫ ЭТИ ФРАГМЕНТЫ, ЧТОБЫ СНОВА СОСТАВИТЬ ФОТОГРАФИЮ МАМЫ ТОПОЛИНО И ДЯДИ ТОПОЛИНО.

А 5 Б ... В ... Г ... Д ...

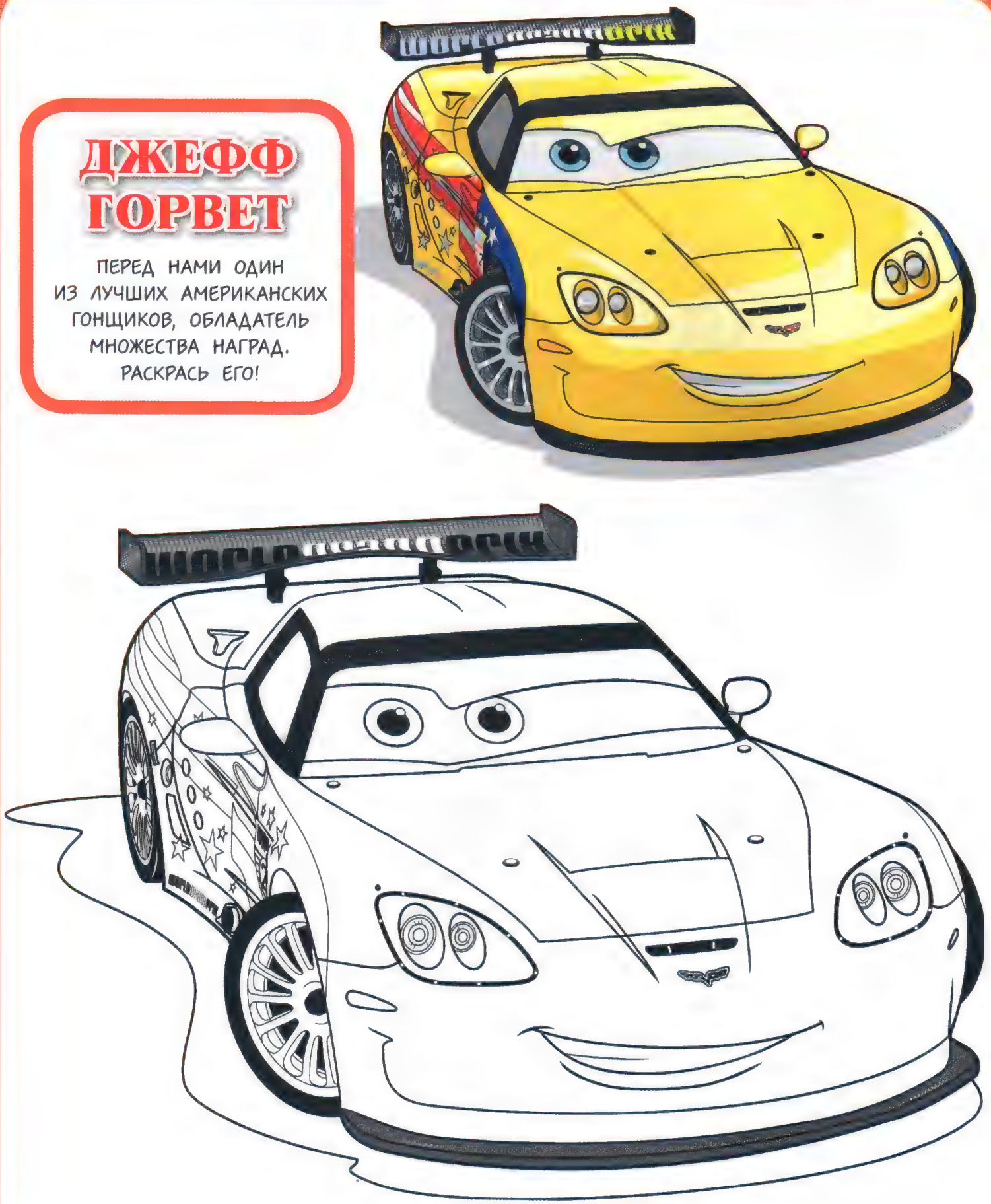
3 КЛОЧКИ ВОСПОМИНАНИЙ

КТО-ТО ПОРВАЛ СНИМКИ! НАЙДИ ПОЛОВИНКИ С ОДИНАКОВЫМИ РВАНЫМИ КРАЯМИ И СОЕДИНИ ИХ КАРАНДАШОМ, КАК НА ПРИМЕРЕ.

ОТВЕТЫ НА СТР. 16

ДЖЕФФ ГОРВЕТ

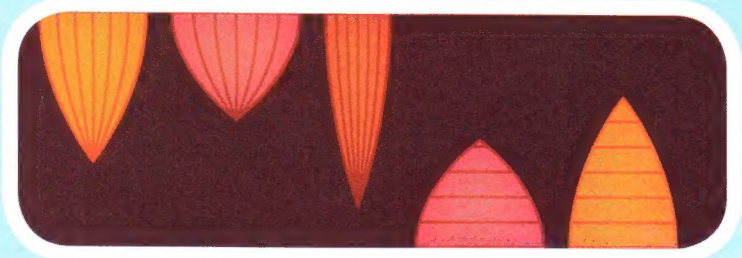
ПЕРЕД НАМИ ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ АМЕРИКАНСКИХ ГОНЩИКОВ, ОБЛАДАТЕЛЬ МНОЖЕСТВА НАГРАД. РАСКРАСЬ ЕГО!



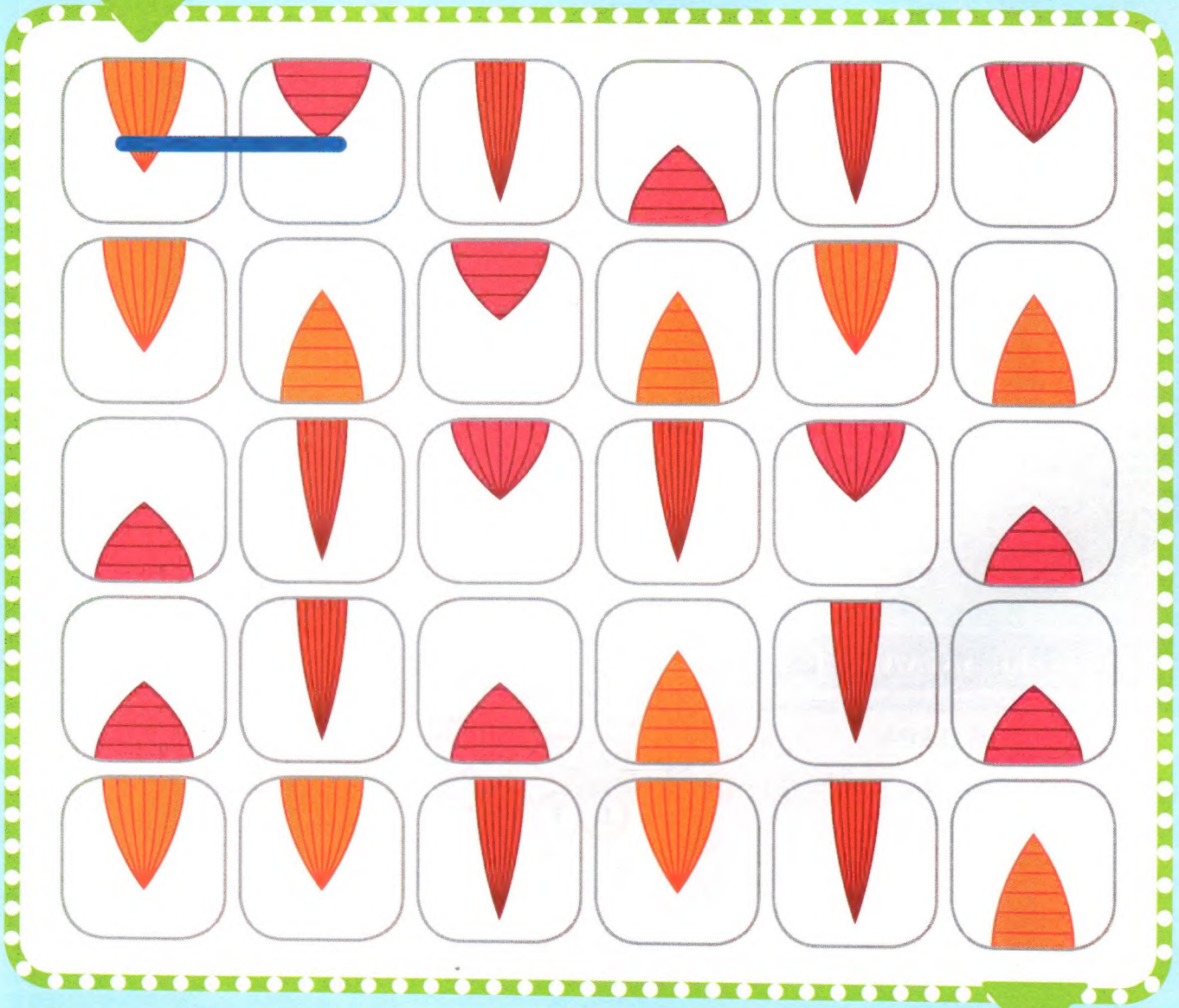
ЗАДНИЙ СВЕТ

ПЕЩЕРА ЗАДНЕГО СВЕТА — ВПЕЧАТЛЯЮЩЕЕ МЕСТО, НО ВНУТРИ НЕЁ ЛЕГКО ПОТЕРЯТЬСЯ. ПРОСЛЕДИ ЗА ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬЮ ЗАДНИХ ГАБАРИТОВ ПО ГОРИЗОНТАЛИ И ПО ВЕРТИКАЛИ И ПОМОГИ МЭТРУ НАЙТИ ВЫХОД ИЗ ПЕЩЕРЫ.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ЗАДНИХ ГАБАРИТОВ



СТАРТ



ФИНИШ

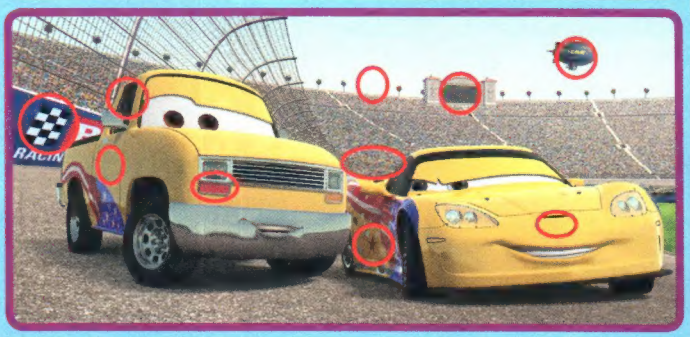
ОТВЕТЫ И РЕШЕНИЯ

СТР. 1

5

6

СТР. 2–3: ЗАГАДКА 1

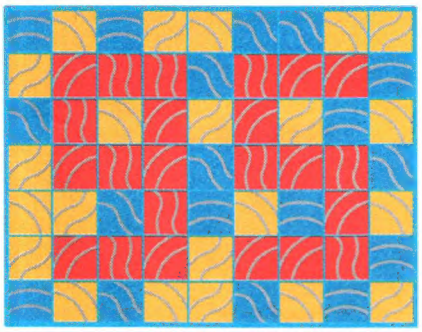


СТР. 2–3: ЗАГАДКА 2

В

СТР. 2–3: ЗАГАДКА 3

СТР. 4–5: ЗАГАДКА 1



Рауль 18

Молния 23

Джефф 22

СТР. 4–5: ЗАГАДКА 2

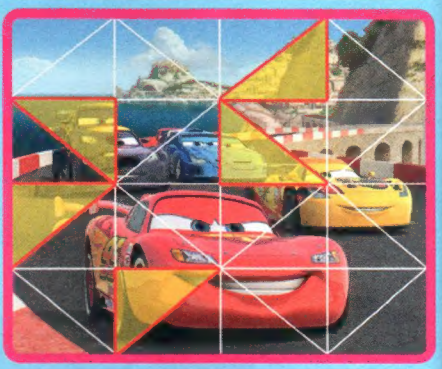
Макс А

Мигель В

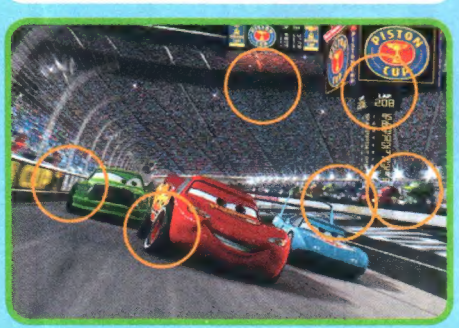
Карла Б

Франческо Г

СТР. 4–5: ЗАГАДКА 3



СТР. 6–7: ЗАГАДКА 1



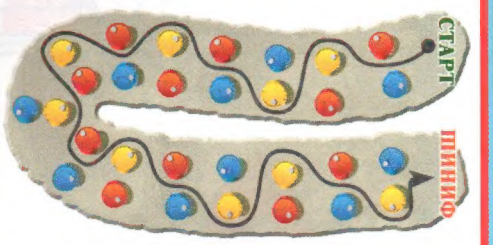
СТР. 10–11: ЗАГАДКА 1

А	3	1	А
Б	4	2	В
В	2	3	Б

СТР. 10–11: ЗАГАДКА 2

1	В	4	Е
2	А	5	Г
3	Б	6	Д

СТР. 10–11: ЗАГАДКА 3



СТР. 12-13: ЗАГАДКА 1

ПЕРВАЯ ПАРА

0 + 2 + 1 + 0 + 0 + 2 + 2 + 2 + 1 + 0 = 10

ВТОРАЯ ПАРА

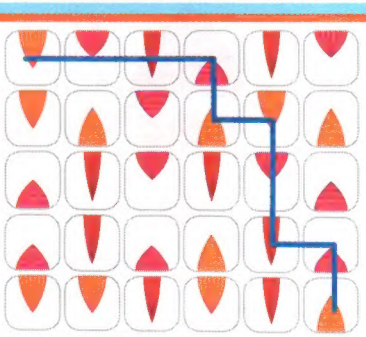
2 + 1 + 2 + 1 + 2 + 2 + 0 + 2 + 0 + 1 = 13

СТР. 12-13: ЗАГАДКА 2

А	5	Б	2
В	1	Г	4
Д	3		

СТР. 12-13: ЗАГАДКА 3

СТР. 15

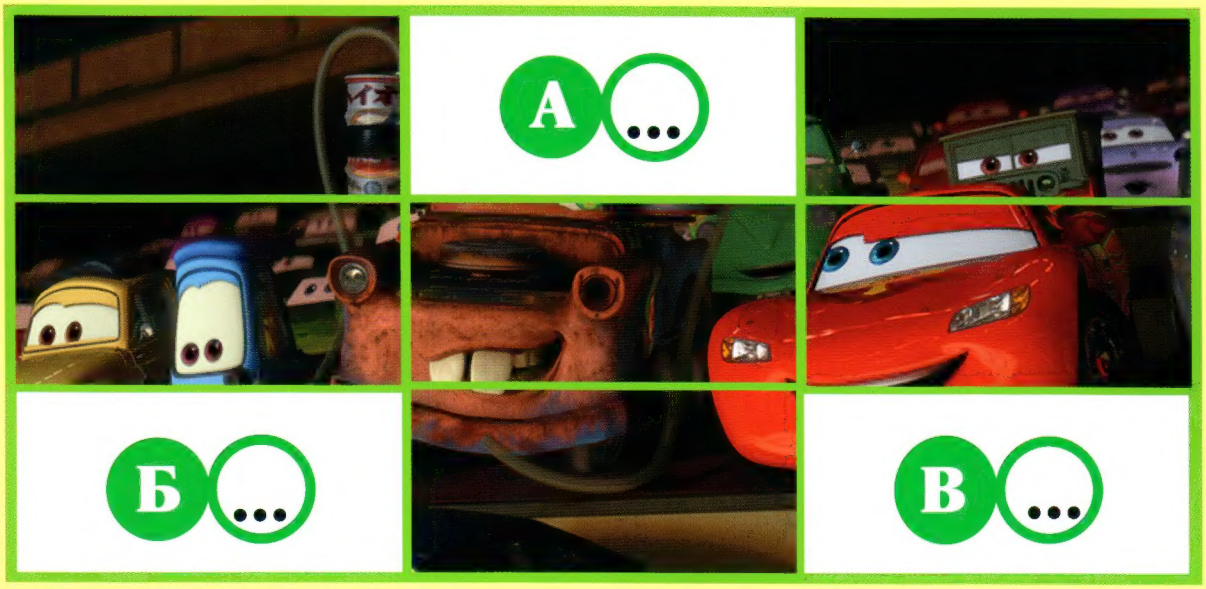


СТР. 17

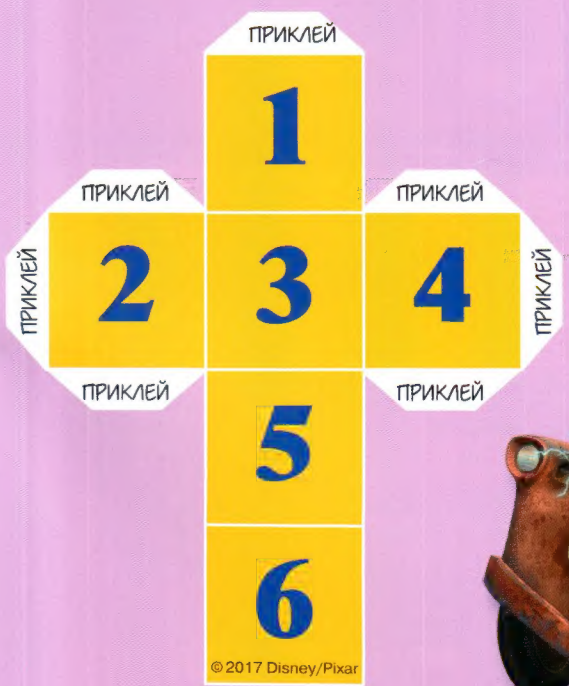
А	3	Б	2	В	1

ПУТАНИЦА

РАССТАВЬ НЕДОСТАЮЩИЕ ЧАСТИ ГОЛОВОЛОМКИ ПО МЕСТАМ.



ВЫРЕЖИ КУБИК И ФИШКИ ДЛЯ ИГРЫ НА СТР. 8–9



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

ИГРА «ЛУЧШИЙ БОРЕЦ»

Побеждает тот сумоист, кто первый выиграет в трёх раундах.

СПРАШИВАЙТЕ В КИОСКАХ С 5 СЕНТЯБРЯ!

Мы в социальных сетях:

@EgmontRussia @egmont_rus @egmontrussia

Присоединяйтесь!

Волшебство продолжается на disney.ru

Disney/Pixar elements ©Disney/Pixar, not including underlying vehicles owned by third parties; and, if applicable: Background inspired by the Cadillac Ranch by Ant Farm (Lord, Michels and Marquez) © 1974; Cadillac Coupe DeVille, Chevrolet and H-1 Hummer are trademarks of General Motors; Dodge, Hudson Hornet, Plymouth Superbird are trademarks of Chrysler LLC; Jeep® and the Jeep® grille design are registered trademarks of Chrysler LLC; Fairlane is a trademark of Ford Motor Company; Fiat is a trademark of Fiat S.p.A.; PETERBILT and PACCAR trademars licensed by PACAR INC, Bellevue, Washington, U.S.A.; Mack is a registered trademark of Mack Trucks, Inc.; Maserati logos and model designations are trademarks of Maserati S.p.A. and are used under license; Mazda Miata is a registered trademark of Mazda Motor Corporation; Mercury and Model T are registered trademarks of Ford Motor Company; Monte Carlo is trademark of General Motors; Darrel Waltrip marks used by permission of Petty Marketing LLC; Pontiac GTO is a trademark of General Motors; Porsche is a trademark of Porsche; Sarge's rank insignia design used with the approval of the U.S. Army; Volkswagen trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner Volkswagen AG. Topolino is a trademark of FIAT S.p.A., Gremlin is a trademark of Chrysler L.L.C., Pacer is a trademark of Chrysler L.L.C, Gorvette is a trademark of General Motors, Monte Carlo is a trademark of General Motors. Darrel Waltrip marks used by permission of Darrel Waltrip Motor Sports; Range Rover and Land Rover are trademarks of Land Rover.

ЖУРНАЛ «ВЕСЁЛЫЕ ГОНКИ» № 05 (59) АВГУСТ 2017.

© 2017 Disney/Pixar. Издание для досуга. Для детей старшего дошкольного возраста. Текст для чтения взрослыми детям.
Перевод с английского. Главный редактор периодических изданий Елена Владимировна Милютенко. Вёрстка Александры Алёхиной. Корректор Екатерина Перфильева.
Периодичность: 1 раз в два месяца. Издаётся с апреля 2011 года. Учредитель и издатель: АО «Эгмонт Россия Лтд.»
Адрес: РФ, 127006 Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1.
Печать офсетная. Бумага офсетная. Подписано в печать 21.06.2017. Журнал зарегистрирован Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ 77-67225 от 30.09.2016
Для писем и обращений: РФ, 119071 Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.egmont.ru, e-mail: info@egmont.ru

Отпечатано в АО «ПК «Пушкинская площадь»: РФ, 109548 Москва, ул. Шоссейная, дом 4Д. Дата печати: июнь 2017. Тираж 22 000 экз. Цена свободная. Заказ № 17-2127.
Распространение в Республике Беларусь: ООО «Росчерк», Минск, ул. Сурганова, д. 57б, офис 123. Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
Размещение рекламы: тел. (495) 933-72-50, Юлия Герасимова.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.